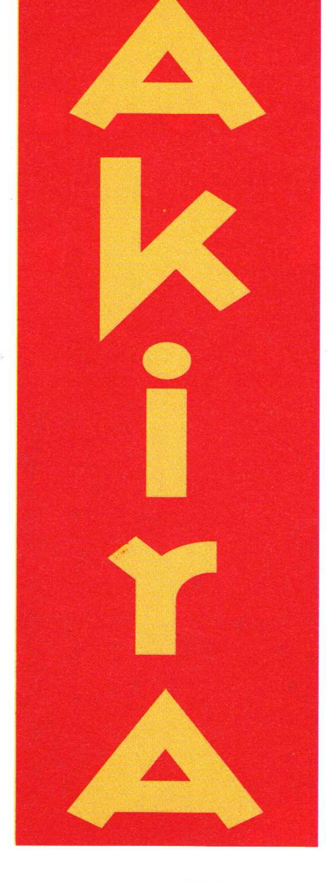

MANGA
manía
I
AKIRA





El 16 de julio de 1988 en el área urbana de Tokyo explotó una bomba de alta tecnología. Horas más tarde daba comienzo la Tercera Guerra Mundial. Años después, en la nueva capital japonesa, Neo-Tokyo, una banda de jóvenes motoristas liderados por el valiente Kaneda sufre un extraño incidente. Tetsuo, el más joven de ellos, choca de forma misteriosa contra un niño con cara de viejo. Se trata de Takashi, un mutante implicado en el misterioso proyecto gubernamental Akira, y que estaba huyendo del Coronel, máximo responsable del proyecto.

Tras el accidente, Takashi es nuevamente capturado y Tetsuo recluido en unas instalaciones militares con el fin de curarle sus heridas. Sin embargo, los científicos del Proyecto Akira descubren en el muchacho unos poderes psíquicos latentes en su cerebro y le asignan el número 41 en la cadena de experimentos.

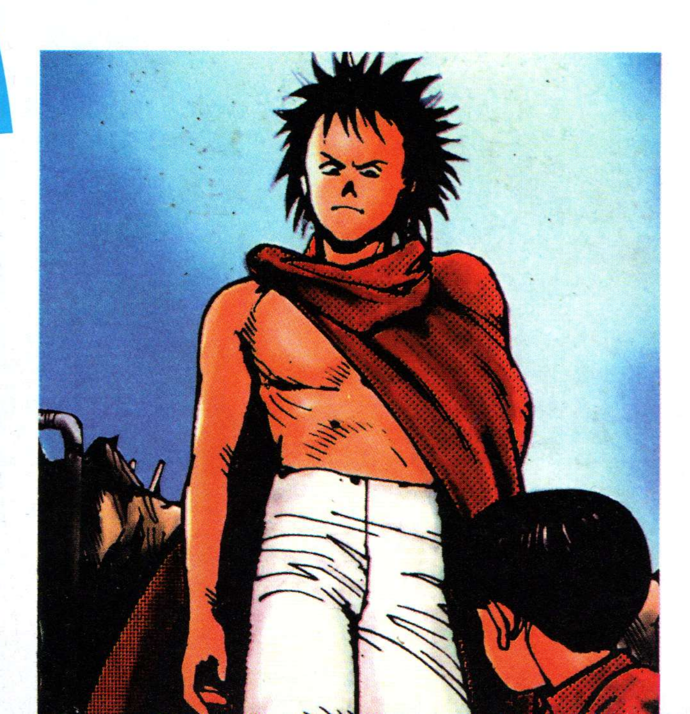
Poco a poco, Tetsuo descubre sus enormes poderes. Al mismo tiempo, empieza a percibir una extraña presencia que se halla dormida en algún lugar de Neo-Tokyo; se trata de un ser con un poder inmenso llamado Akira.

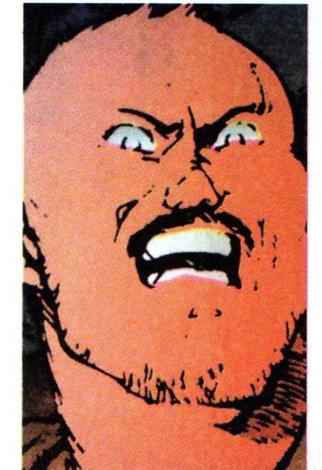
Kaneda y su banda, ansiosos de descubrir qué pasa con su compañero, se ven envueltos en una serie de acciones terroristas durante las cuales conocen a Kay y Ryu, dos activistas dispuestos a sabotear el Proyecto Akira, ya que consideran que comporta un gran peligro para la humanidad.

Tras un intento poco afortunado de rescatar a Tetsuo, éste consigue poner en funcionamiento sus poderes psíquicos e intenta despertar a Akira, sin saber que ello puede significar un nuevo desastre mundial. Para impedir tal fin, Kaneda, Kay y tres mutantes de la antigua serie de Akira, Masaru (nº 17), Kiyoko (nº 25) y el propio Takashi (nº 26), intentan frenar a Tetsuo en su búsqueda del misterioso Akira (nº28).

Esta breve sinopsis es la premisa argumental de **Akira**, una obra que por méritos propios logró que el manga se introdujera en los mercados europeo y norteamericano. Cuando en 1982 Katsuhiro Otomo creó el manga de **Akira**, poco podía imaginar la repercusión que iba a tener en su país y fuera de él esta historia para adolescentes concebida inicialmente sin grandes aspiraciones.

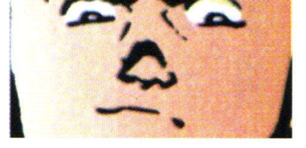
Aunque en un principio Otomo se mostró reacio a la versión animada de **Akira** (a pesar de que el manga ya era muy popular), acabó aceptando el proyecto en 1989, y lo hizo encargándose del guión y la dirección del largometraje. El resultado fue una superproducción que revolucionó toda la industria del animé. Con un presupuesto cercano al billón de yenes (obtenido gracias a la









colaboración de diversas productoras) y con el mejor equipo humano y técnico –condición indispensable del director Otomo– se creó una obra comparable a las producciones Disney.

La soberbia calidad en la animación fue posible gracias a la ingente cantidad de medios –el trabajo se repartió entre diversos estudios de animación– y a la meticulosidad con que fue realizada la producción . A pesar de que el ordenador, obviamente, participó de manera muy activa en la realización del film, destaca por encima de todo el cuidado artesanal que se le dio a todos los aspectos de la película.

Mención especial merece la banda sonora, compuesta por Geinoh Yamashirogumi, que a pesar de su brillante carrera como músico su nombre era prácticamente desconocido para el gran público. La creación de Geinoh para **Akira** se compone de diez cortes, cada uno de los cuales contiene referencias étnicas de todo el mundo. El trabajo final resultó ser uno de los mejores soundtracks creados para una película de animación. Sin caer en ningún estereotipo, Geinoh contribuyó a crear una atmósfera genuina e irrepetible.

Por otro lado, el aspecto argumental de la película fue uno de los más delicados. Otomo asumió la responsabilidad de adaptar el manga en un film de animación, y el primer problema con el que se encontró fue tener que resumir las 1.800 páginas de historieta en tan sólo dos horas de película. Finalmente, y tras varios guiones preliminares, el argumento de **Akira** consiguió condensarse en un guión que aprovechaba lo mejor del manga a fin de ofrecer al público un espectáculo visual que, a pesar de no contar con algunos matices presentes en la publicación, transmitiera una historia coherente y sobrecogedora.

Otro de los ingredientes del éxito de **Akira** es el trasfondo épico que se va apoderando de la historia a medida que transcurren la acción. Aunque en un principio la visión de un mundo postapocalíptico, la represión policial, la sociedad en declive y la falta total de valores morales son factores que pueden hacer preveer una película de tono deprimente o claustrofóbico, lo cierto es que el espíritu de los films de aventuras reside en cada fotograma, creando un conjunto de acción frenética que atrapa al espectador desde el primer hasta el último minuto.

Al igual que otras series de éxito, **Akira** generó una gran difusión de merchandising de lo más variado: trading cards, maquetas, posters, videojuegos e innumerables artículos con referencias de los personajes o de la película alimentaban constantemente la fiebre por la que sin duda es la mejor producción de la historia del animé.

Real como la vida misma

Uno de los principales objetivos de Otomo en la creación de **Akira** fue imprimirle un grado de realismo muy superior al que el resto de producciones nos tenían acostumbrados. Para lograrlo se valió de los mejores medios humanos y técnicos que podía dar la animación japonesa.

Para conseguir una sensación de auténtico realismo secuencial se realizaron animaciones independientes de cada personaje para agruparlos después en el montaje final. No importaba si, por ejemplo, el personaje aparecía cubierto de cintura para abajo por algún objeto visualmente anterior, las piernas se dibujaban y animaban igualmente para lograr mayor solidez.

Los fondos de la película fueron otro de los focos de atención de Otomo, que se valió de los más veteranos artistas para su creación. Se dibujaron de forma completamente artesanal, y fueron las escenas nocturnas de los edifios de Neo-Tokyo las que acapararon mayor tiempo de producción.

La cantidad de colores empleados fue otro de los alicientes con vistas a lograr un realismo muy especial. En total se utilizaron 327 colores, muchos de ellos creados especialmente para el film, que ayudaron a conseguir esa ambientación tan particular. Por otra parte, los personajes fueron dotados de una gama compuesta por cinco tonalidades de cada color, frente a las dos o tres que se emplean habitualmente.

La grabación total del film requirió, aproximadamente, 150.000 celuloides finales, aunque en el baúl de Otomo se esconde una gran cantidad de bocetos, fondos e ideas que se desecharon, principalmente, por el inconveniente que suponía una película de mayor duración.

Otomo no sólo se conformó con ser el director y el guionista del largometraje; también coordinó todo el proceso de doblaje. Con la ayuda de un sofisticado sistema llamado Quick Action, los movimientos de las bocas de los personajes se adaptaron a las voces de los dobladores, grabadas previamente sobre la base de los primeros bocetos animados del film. Era la primera vez que esta técnica –habitual en las películas Disney– se empleaba en una producción japonesa.

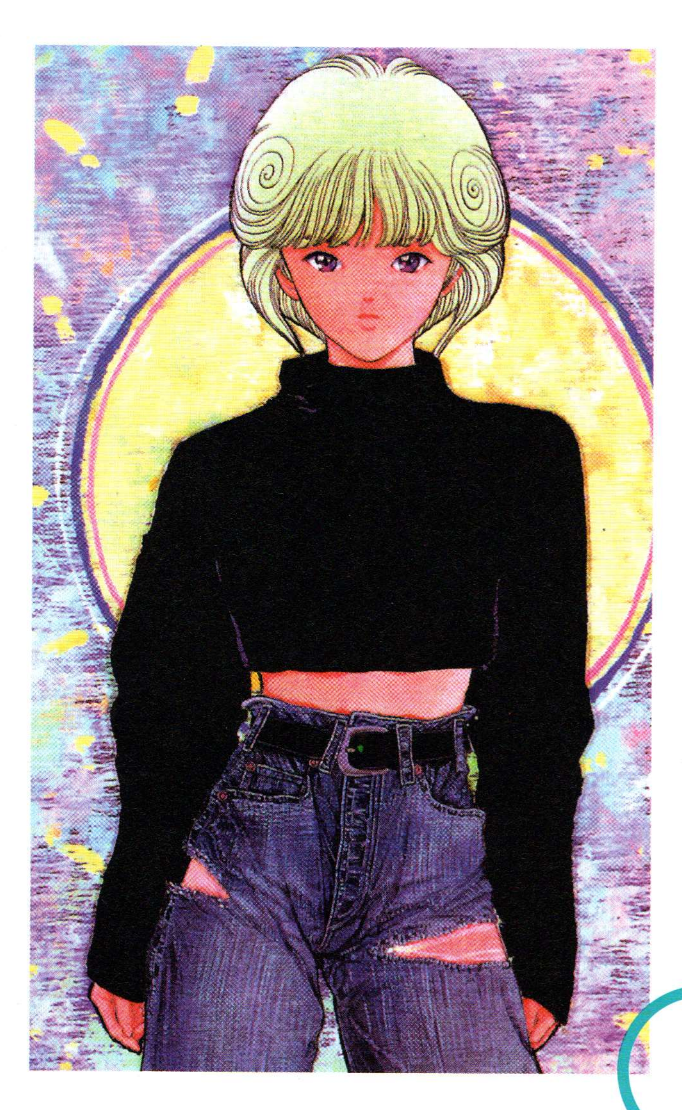
próxima entrega: urotsukidöji





cuando estallan los sentidos

Manga es una palabra que hoy día irrumpe con fuerza en los oídos de los lectores de comics, los amantes del cine, los jugadores de rol, los videoadictos... Sí, el manga engulle nuestra mente poco a poco, día a día, y cada vez son más los que se dejan seducir por su encanto. ¿Pero qué significa manga?



La palabra manga quiere decir "cómic japonés". Sin embargo, y sobre todo en los países europeos y americanos, se emplea para definir el conjunto global de imagen y sonido que constituyen las series de animación, largometrajes, bandas sonoras, merchandising, etc. Es decir, que un "mangadicto" (otaku) no es sólo el individuo que lee mangas, sino aquel que además se sumerge en todo su universo, ya sea como espectador de las series de TV o de las producciones cinematográficas, como aficionado a las bandas sonoras, lector de las revistas, coleccionista de tarjetas... Todo un fenómeno que ha venido a implantarse en nuestra sociedad como la **MANGAMANÍA.**

En su país de origen, Japón, el cómic es un producto fuertemente arraigado a su cultura, siendo tan habitual su lectura como lo pueda ser la de cualquier revista o periódico. Así, alrededor del manga se edifica una potente industria que mueve miles de millones al año y que expande sus tentáculos a campos tan diversos como la TV, el cine, los videojuegos, las maquetas, la música, la publicidad. Es fácil andar por las calles de Tokyo y encontrarse una máquina vendedora de revistas de manga, una película de animación en cartelera, un alto ejecutivo con un semanario manga o un escolar con todo un armamento de bolígrafos, estuches y pegatinas de sus personajes favoritos.

En el manga predomina, ante todo, la fuerza de la imagen y el impacto visual que ésta pueda causar. Sin embargo, las historias que se narran no son menos espectaculares, y todo ello forma un conjunto capaz de hacer estallar los sentidos. La historia de Japón se caracteriza por inagotables guerras y batallas y por sus valientes héroes de leyenda (shoguns, samurais, kamikazes), que han originado en la sociedad ideales simples pero radicales. Esta misma filosofía es la que se respira en cada página de un manga o en cada secuencia de una película, cuyas historias son demoledoras y de proporciones épicas. En ellas encontramos protagonistas que dominan los acontecimientos, fuerzan los sucesos y parecen evocar a aquellos históricos guerreros que forjaron las leyendas del país.

Aunque los relatos de los mangas se inspiran directamente de la propia historia del país, de sus mitos y de las leyendas populares chinas, los conceptos que exponen son muy actuales. Y aún más, se diría que están dirigidos a aquellos que quieren comenzar a vivir ya el siglo XXI, aquellos que quieren adentrarse en la nueva generación. ¡Y qué generación! Ciudades futuristas, chicas de ensueño, guerreros de magnitudes colosales, máquinas hiperdestructivas, dimensiones frenéticas y un sinfín de emociones fuertes que abarcan todos los géneros, desde el romanticismo al terror pasando por la violencia sónica o el erotismo más sugerente.

¿Pero qué más ofrece el manga para despertar tanto interés entre nosotros? La verdad es que cuenta con todo aquello que se echa en falta en la mayoría de producciones europeas o americanas: variedad de estilos, diversidad temática, conceptos más actuales, diseño espectacular, evolución constante, personajes más reales. Se trata de un producto alternativo a las repetitivas fórmulas de Disney y Marvel –que, por otro lado, tan bien funcionan actualmente. Es un concepto que parece ir más allá de nuestro siglo y que sirve para evadirse del mundo real durante varias horas, ya sea frente al televisor o con la lectura de un manga.

En el ámbito profesional, el manga mueve cifras escalofriantes en todas sus vertientes, cifras que serían la envidia de cualquier editor, productor o fabricante de juguetes europeo. Por poner el ejemplo más claro, la revista japonesa superventas, *Shonen Jump*, edita seis millones de ejemplares a la semana, mientras que la publicación española TP –como algo extraordinario– no llega al millón.



nga?

MANGA

Y EL MANGA LLEGÓ A ESPAÑA...

Hace pocos años, la palabra manga significaba bien poco para la mayoría de jóvenes españoles, a pesar de que diariamente la TV emitía series de animación japonesa (animé) como **Los Caballeros del Zodíaco**, **Johnny y sus amigos**, **Bateadores** o la imprescindible **Bola de Dragón**. Estas series eran completamente diferentes a sus compañeras de programación (producciones de Hanna-Barbera, Disney, Wolf) y destacaban por su marcada personalidad.

Pero no sería el conjunto de series emitidas sino una de ellas, **Bola de Dragón**, la que comenzó a despertar el interés por el manga, un interés reflejado por la cantidad de material (fotocopias) sobre la obra que circuló en Cataluña cuando la serie estaba en pleno apogeo. Esta información, en idioma japonés, consistía básicamente en ilustraciones y páginas del cómic (manga) en las que se basaba la serie. Más tarde las librerías especializadas pudieron saciar a los impacientes "dragonballmaníacos" con posters, pegatinas, tarjetas y demás parafernalia. A la vez que aparecían los primeros fanzines (revistas de aficionados) dedicados a difundir el material de **Bola de Dragón**, otras series como **Los Caballeros del Zodíaco**, **Los 5 Samurais**, **City Hunter** o **Dr. Slump** –la mayoría de ellas provenientes de Francia– conseguían captar el interés del público.

El manga empezaba a cuajar y los entendidos del cómic cada vez eran más asediados por el interés creciente que se experimentaba en nuestro país. Mientras tanto, las televisiones encontraban un filón de éxito en la programación de **Johnny y sus amigos**, **Cazador**, **Bateadores**, **Musculator**... que hicieron aumentar todavía más el número de aficionados a las series japonesas. De todas formas no sería hasta 1992, con la edición en castellano del manga de **Dragon Ball** y el estreno de la película **Akira**, cuando "explotó la bomba del manga" y se empezó a publicar información sobre el tema. Poco más tarde se distribuyeron colecciones manga con títulos como **El Puño de la Estrella del Norte**, **Grey** y **Xenon**. Un año después se iniciaría la promoción del animé en vídeo.

A partir de ahí aparecieron nuevas colecciones de manga, a la vez que la producción de merchandising y fanzines se incrementaba y las librerías especializadas de comics comenzaban a importar material japonés original en grandes cantidades. Así, hasta hoy, se han logrado establecer dos grandes mercados: por un lado el de la publicación de mangas y por otro, la distribución de los vídeos, que se han complementado con todo tipo de productos ofrecidos por librerías especializadas. Paralelamente se han empezado a desarrollar nuevas facetas como convenciones, programas de radio, establecimientos especializados en material japonés, etc. De esta forma, y en pocos años, España ha pasado a ser una de las primeras potencias en la publicación del manga.

Actualmente el manga se ha implantado con fuerza en todos los sectores: videojuegos, vídeos, comics, series de TV... Aunque lo cierto es que toda esta revolución no ha hecho más que empezar.



GLOSARIO ELEMENTAL

A lo largo de esta obra se emplearán términos muy comunes para los aficionados del manga pero que pueden resultar totalmente desconocidos para muchos de los lectores. Por ello, en ocasiones aparecerá un glosario como éste que facilite la comprensión del contenido y que a la vez permita adentrarse poco a poco en el "mundo manga".

ANIMÉ: Término empleado para designar a cualquier producción de animación japonesa, ya sea una serie de televisión, un largometraje cinematográfico o una saga de vídeo.

MANGA: En idioma japonés significa "cómic" y se emplea para designar a los comics producidos en Japón.

MANGAKA: Dibujante profesional de manga.

MECHA: Término abreviado de "mechanical" y sirve para definir el género de las series protagonizadas, principalmente, por elementos mecánicos.

OTAKU: Aficionado al manga y al animé. Con esta palabra –empleada en un tono despectivo– se designa en Japón a los aficionados obsesivos. Sin embargo, en España se le ha dado un carácter mucho más extensivo y menos radical.

OVA (Original Video Animation): Producción de animé creada expresamente para su directa distribución en vídeo o Láser Disc.

SD (Super Deformed): Género de parodia que transforma a los personajes en seres desproporcionados, bajitos y cabezones.

SHOJO MANGA: En japonés significa "cómic para chicas", y es el género destinado al público femenino.

KATSUHIRO OTOMO



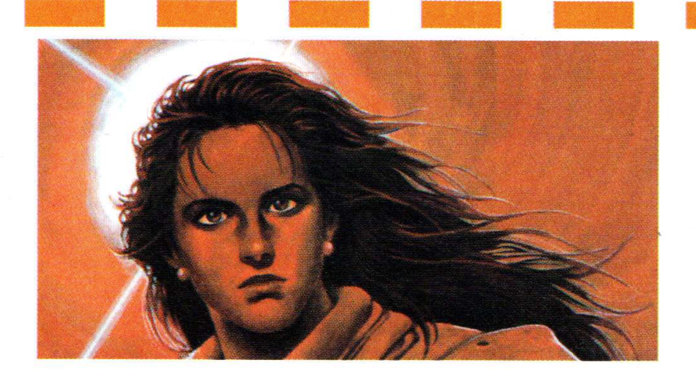
Katsuhiro Otomo nació en abril de 1954 en la prefectura de Miyagi, una provincia dedicada a la agricultura y a la pesca que está situada a unos 400 km de Tokyo. Cursó sus estudios en la Universidad Saanuma, famosa por haber graduado a mangakas de la talla de Yoji Kamata y Shotaro Ishinomori (conocido por **Cyborg 009**, **Kamen Rider** y **Japan Inc.**). Fue durante esta época cuando empezó a interesarse por el mundo del cine, afición que después se vería reflejada en su estilo narrativo.

Después de graduarse en 1973, Otomo se trasladó a Tokyo para convertirse en dibujante profesional de manga. En ese mismo año vio realizado su sueño al publicar su primera obra, **The Gun Report**, una adaptación del Matèo Falcone de Prosper Merimée, en la revista Action, para la que posteriormente realizaría diversas historias cortas. En el año 1979 y tras recopilar éstas en tomos, inició la que sería su primera serie regular, **Fireball**, una historia centrada en el enfrentamiento entre un ser humano y una supercomputadora. A pesar de que fue publicada en una revista de corta difusión y que Otomo ni siquiera llegó a concluirla, esta obra marcaría el inicio de su esplendorosa carrera en el mundo de la ciencia ficción.

Poco después creó una serie de características similares, **Domu**; esta vez narraba la lucha psíquica entre un viejo y una niña. Con ello Otomo seguía marcando las bases para **Akira** y, además, con gran éxito. Con esta historia ganó, de manera sorprendente, el prestigioso Gran Premio de Ciencia Ficción de Japón (como si el manga **Watchmen** ganara aquí el Premio Hugo). La serie **Domu** concluyó en 1982, año de partida para la que sería su obra cumbre, **Akira**. Nuevamente la ciencia ficción y el ritmo cinematográfico se unían para ofrecer una visión apocalíptica del decadente Tokyo del futuro, que sirvió de juguete a un Otomo fascinado por el arte de la destrucción. **Akira**, que se publicó en la revista Young Magazine de Kodansha, obtuvo un rotundo éxito que logró alterar la industria del manga y sirvió para potenciar las revistas del tipo Young, así como poner de moda las historias de ficción del estilo de Otomo.

Para evitar quedarse demasiado estancado, nuestro autor siguió trabajando en proyectos como **Sayonara Nippon**, historia que relata las desventuras de un deportista japonés que se traslada a la ciudad de Nueva York. En el año 1991 experimentó una nueva faceta dirigiendo y escribiendo el guión de la película **World Apartment Horror** –que después adaptaría al manga–, con dibujos de Satoshi Kon. Casi de manera simultánea, Katsuhiro Otomo comenzó a trabajar en la que hasta ahora es su última serie de larga duración para Young Magazine, **The Legend of Mother Sarah**, una historia que recupera los valores más característicos de la producción del autor; en esta ocasión, sin embargo, la parte gráfica es obra de Takumi Nagayashu, uno de los maestros del propio Otomo.

Es obvio que nos hallamos ante un artista polivalente, un "profeta" que ha sabido abrir las puertas de occidente al manga y que siempre ha buscado nuevas vías en su imaginación sin recurrir a las ideas comerciales del momento. Sin duda, Katsuhiro Otomo ha marcado un punto y aparte tanto en la industria del manga como en la del animé. Y a nadie le cabe la menor duda de que este hombre tiene todavía mucho que decir en los próximos años.

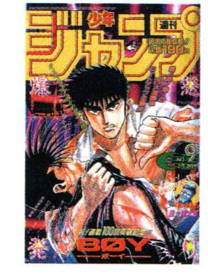


OTOMO EN FOTOGRAMAS

Como todo genio que se precie, Otomo es un artista polifacético y desde sus primeras obras la técnica y el ritmo cinematográfico se palpan en cada una de sus viñetas. Su primera aproximación al cine de imagen real se materializó en **Jyu no Warerani**, producida sin interés comercial alguno y cuyo reparto de actores estaba formado principalmente por los propios amigos de Otomo. Aunque esta experiencia no fue más que un capricho, la popularidad del autor en el mundo del manga hizo que la publicidad se fijara en él. A consecuencia de ello recibió multitud de encargos para importantes firmas comerciales, como Canon y Honda, y para varias cadenas de televisión. Así fue como llegó a crear bocetos de cuñas televisivas.

Ahora bien, fue en 1987 cuando Otomo se erigió verdaderamente como director al ponerse al frente de la producción **Akira**, que acabaría por elevarle al título de nuevo "dios del manga" debido a su increíble éxito. Animado por este empuje, siguió produciendo trabajos para animación como la "intro" y el cierre de **Robot Carnival** y el diseño de personajes de **Armageddon**, hasta llegar al que actualmente figura como su último largometraje, **Roujin Z**. Sin las aspiraciones técnicas de **Akira** y con un grafismo aparentemente bastante distanciado, este título narra el desarrollo de un malogrado invento basado en una cama destinada a cuidar de los ancianos y librar a la sociedad de los mismos.
Actualmente Otomo está realizando la adaptación animada de **Memorias**, una serie de relatos cortos que recobra la refinada técnica de animación empleada en **Akira**.

MANGA Y ANIMÉ



La historia del manga, a pesar de ser un tema de gran actualidad, es muy desconocida para el gran público. Por ello hemos elaborado –tanto para los aficionados como para los iniciados en este apasionante mundo– una cronología que nos presentará, capítulo a capítulo, los hechos y personajes más relevantes de este nuevo fenómeno.

El comienzo de una era

1958 Aparece Hakujaden (**La Leyenda del Cisne Blanco**), producido por Toei Doga. Se trata del primer largometraje de animación japonés de la historia y fue creado por Taiji Yabushita.

1959 El 17 de marzo ven la luz los históricos semanarios juveniles **Shonen Magazine** y **Shonen Sunday**, que hoy día siguen manteniéndose como publicaciones superventas de Kodansha y Shogakukan, dos de las editoriales más poderosas de Japón. Además, se inician las famosas aventuras de **Ninja Bugeicho** creadas por Shanpei Shirato, el autor líder en historias de ninjas.

1960 Osamu Tezuka, el fundador de la industria moderna del manga y el animé (llamado el "dios del manga") crea su primer largometraje: **Saiyuki**. En él se narra el famoso cuento chino de **Son Goku**, el rey mono (en el que también se basó la historia de **Dragon Ball**).

1962 Fujio Akatsuka, uno de los 5 mangakas más brillantes de la década, obtiene un nuevo éxito con su obra **Osomatsu-kun** para el semanario Shonen Sunday.

1963 Tetsuwan Atom (**Astroboy**), de Osamu Tezuka, se convierte en la primera serie de dibujos animados para la televisión japonesa y en la primera serie que se emitió en el extranjero (NBC).

- Wan Wan Chushingura (**El Fiel Perro Servidor**) es la primera película de Hayao Miyazaki, uno de los genios que prevalece en nuestro tiempo gracias a sus últimas creaciones: **Nausicaä**, **Totoro** y **Porco Rosso**.
- Aparecen, por fin, los dos primeros semanarios para chicas: **Shojo Friend** y **Margarete,** a la vez que lo hace el clásico de "robots gigantes" **Tetsujin 28 Go** en su primera versión televisiva.

1964 Tezuka produce un largometraje de **Astroboy** y crea la serie de animación **Big X,** basada en un manga suyo anterior.

- Fujio-Fujiko, los creadores del popular **Doraemon**, crean **Obake no Qtaro** para el semanario Shonen Sunday, que cuenta las aventuras de un peculiar fantasma.
- Shotaro Ishimori, uno de los genios de la ciencia ficción, crea **Cyborg 009** para Shonen King, convirtiéndose en una de sus obras más representativas.

1965 Se realiza el primer experimento de animé en color para televisión: Dolphin Oji (**El Príncipe Delfín**).

1966 Comienza la emisión televisiva de Jungle Taipei (**El Emperador de la Jungla**), serie de 52 episodios creada por Osamu Tezuka y que es considerada como la precursora de El Rey León de Disney.

- Se inicia el "boom" de la reedición en formato libro de bolsillo.
- También aparece la primera publicación exclusiva para adolescentes: **Comic Magazine.**
- El guionista Ikki Kajiwara y el dibujante Noboru Kawasaki crean un manga dedicado al béisbol, **Kyojin no Hoshi**, para el semanario Shonen Magazine. Éste marcaría las pautas a seguir por otros dibujantes en la creación de mangas dedicados a este deporte.

1967 Tatsuo Yoshida es el primero en abordar el género de las carreras de coches con su serie Mach Go Go Go (**Meteoro**), todo un clásico tanto en Japón como en Estados Unidos, y una de las primeras series televisadas en España.

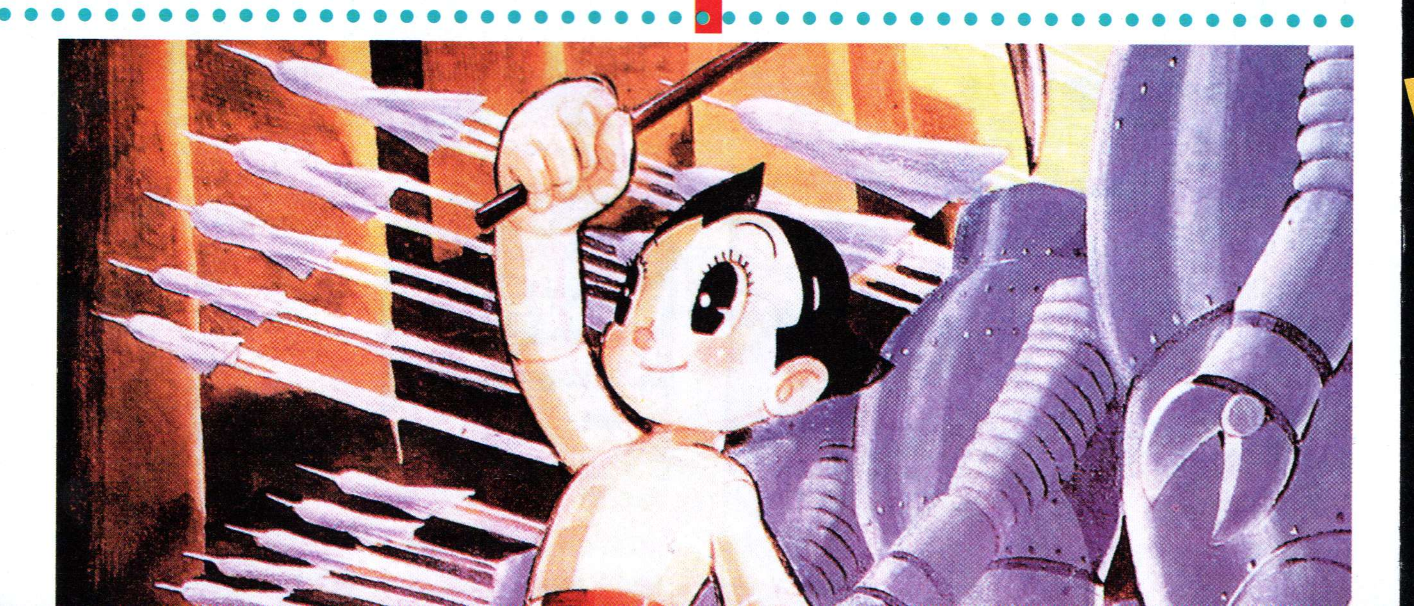
- El manga **Cyborg 009** se adapta en un largometraje.
- Empieza a emitirse el clásico Ribbon no Kishi (**Chopi y la Princesa**) del maestro Osamu Tezuka, considerada como una de sus creaciones más brillantes.
- Se comienza a publicar **Manga Action**, el primer semanario para adultos.
- Monkey Punch crea el manga humorístico Lupin Sansei (**Lupin Tercero**) para el primer numero de **Manga Action**. Este manga, basado en el popular ladrón de guante blanco, ha gozado de multitud de secuelas y adaptaciones animadas que todavía siguen vigentes hoy día.

1968 El guionista Asao Takamori y el dibujante Tetsuya Chiba crean el famoso manga de boxeo Ashita no Joe (**Joe del Mañana**, aquí conocido como **El Campeón**) para el semanario Shonen Magazine. Posiblemente el cómic de boxeo más popular del mundo.

- Aparece el primer número mensual de **Big Comics**, famosísima revista de mangas para adultos.
- Se editan **Atacck nº1**, de Chikako Urano, y **Yokai Ningen Bem**, primeras series en el género del deporte del voleibol y el terror, respectivamente.

1969 El guionista Kazumasa Hirai y el dibujante Ryoichi Ikegami crean la versión japonesa de Spiderman bajo licencia de Marvel Comics.

- Hideko Mizuno, famosa dibujante de mangas en aquellos tiempos, crea **Fire!**, un manga ambientado en el mundo de la música rock que obtendría un rotundo éxito.
- Las aventuras de uno de los ninjas más famosos del manga, Kagemaru (**Ninja Kamui**), se adaptan para televisión en una serie de 26 capítulos.
- Ikki Kajiwara y Naoki Tsuji crean la popular serie Tiger Mask (**Hombre Tigre**), que posteriormente se adaptaría a TV y se emitiría en medio mundo.







El mundo del manga agrupa multitud de nombres propios y comunes que esconden todo un entresijo de datos y conceptos. A lo largo de nuestro encuentro periódico serán minuciosamente comentados en otra sección. Sin embargo, y con el fin de ofrecer una idea general, hemos elaborado este pequeño diccionario del manga en el que figuran los más representativos nombres de nuestro universo particular.

Academy productions: Compañía de producción japonesa creadora de **Space Cruiser Yamato**.

Adachi, Mitsuru: Creador de Touch (**Bateadores**), **Nine**, Miyuki (**Vacaciones de Verano**), Hyatari Ryoko (**Alegre Juventud**), **Niji Iro Togarashi**, **Rough Y H2**.

A.D. Police: Manga cyberpunk basado en el mundo de **Bubblegum Crisis**, escrito y dibujado por Tony Takezaki.

Ah, my godde/: Manga del autor Kosuke Fujishima basado en la relación de un estudiante con una diosa muy especial.

Akira: Obra maestra de Katsuhiro Otomo y una de las razones por las cuales el manga y el animé son lo que son hoy en día. El cómic fue creado en 1983 para Kodansha (*Young Magazine*) y posteriormente trasladado a la gran pantalla en 1988.

A-ko, proyecto: Saga cómica de animé basada en las aventuras de la supuesta hija de Superman, A-ko.

Alita, Ángel de combate (Gunnm): Actualmente, uno de los mangas más populares. Esta creación de Yukito Kishiro narra las aventuras de una cyborg muy peculiar en un futuro apocalíptico.

Amano, Yoshitaka: Diseñador e ilustrador que cuenta entre sus creaciones más famosas con los protagonistas de Gatchaman (**Comando G**) y **Vampire Hunter D.**

Ángel: La serie erótico-cómico-juvenil por excelencia del genial y muy conocido mangaka U-Jin.

Animage: Una de las más famosas y recomendables revistas mensuales japonesas sobre animé. La edita Tokuma Shoten y consta de unas 200 páginas.

Animé books: Mangas que contienen fotogramas de las películas o series en las que se basan.

Animé comics: Nombre de la colección de animé books de Shueisha; en ella figuran títulos como **Dragon Ball**, **Dr. Slump**, **Slam Dunk** y **Yu Yu Hakusho**.

Animedia: Una de las más populares publicaciones mensuales japonesas que tratan sobre el animé y el manga. Edita Gakushukenkyusha y consta de unas 170 páginas.

Animé J. Wing: Dos ferias anuales, producidas por Toei (**Dragon Ball**, **Los Caballeros del Zodíaco**), dedicadas a promocionar sus nuevas películas.

Animé V: Revista mensual japonesa sobre OVA's de la editorial Gakushukenkyusha y que consta de unas 146 páginas.

Appleseed: Primera obra profesional del conocido y querido mangaka Masamune Shirow (**Black Magic** fue publicada antes en un fanzine).

Araki, Hirohiko: Creador y dibujante de **Baoh** y **Jo Jo Bizarre Adventures**.

Area 88 (U.N. Squadron): El manga de aviación más famoso del, para nosotros desconocido, autor Kaoru Shintani, que fue adaptado en 3 OVA's.

Arislan, La leyenda de: Historia épico-medieval, dirigida por Mamoru Hamatsu, que narra las aventuras del príncipe Arislan para recuperar su reino de las garras de un traidor, el general Karhlan.

Artmic: Productores de animé de series y OVA's tan conocidos como, **Megazone 23**, **Génesis Climber Mospeada** (Robotech: Invasión Invid), **Bubblegum Crisis**, **Madox-01** y **Gall Force.**

Asamiya, Kia: Creador y dibujante de **Gunhed**, **Vagrants**, **Silent Möbius**, **Dark Angel** y **Compiler**.

Ashite no Joe: Manga, entre nosotros conocido como **El Campeón**, que narra el trágico declive de un campeón de boxeo, Joe, hasta su muerte. Adaptado en serie televisiva.

Astroboy: Nombre occidental de la obra cumbre de Osamu Tezuka, Tetsuwan Atom (**Átomo poderoso** o **Átomo Brazo de Hierro**), primera serie japonesa de animación para televisión emitida en 1963.



MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A,
Colaboradores: Javi Badía, José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-3244-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.